

LAPORAN PENELITIAN

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA CERITA BERGAMBAR DI TK IT PRIMA MANDIRI DESA KOLAM TEMBUNG

Diajukan sebagai salah satu Tugas Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas

**Oleh:
JULIANTI
0314217072**



**PRODI PENDIDIKAN PROFESI GURU
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
2. Kreativitas.....	10
a. Pengertian Kreativitas.....	10
b. Teori Proses Kreatif Anak Usia Dini.....	12
c. Karakteristik Anak Kreatif.....	15
d. Strategi Pengembangan Kreativitas.....	16
e. Faktor Pendorong Kreativitas.....	17

f. Faktor Penghambat Kreativitas.....	18
g. Tujuan Pengembangan Kreativitas.....	18
3. Media	19
a. Pengertian Media	19
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	20
c. Tujuan Media Pembelajaran.....	22
4. Cerita Bergambar.....	22
a. Pengertian Cerita.....	22
b. Pengertian Cerita Bergambar.....	25
c. Manfaat Cerita bagi Anak.....	25
d. Teknik Bercerita yang Baik.....	26
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berfikir.....	30
D. Hipotesis Tindakan.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Subjek Penelitian.....	35
C. Tempat dan Waktu Penelitian	35
D. Objek Penelitian dan Desain Penelitian.....	36
E. Prosedur Penelitian.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Teknik Observasi	39
2. Panduan Wawancara	41

3. Teknik Dokumen	41
G. Teknik Keabsahan Data	42
1. Reduksi Data	42
2. Penyajian Data	42
H. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	45
B. Deskripsi Pra Tindakan.....	49
1. Proses Pembelajaran.....	49
a. Kegiatan awal.....	49
b. Kegiatan Inti.....	50
c. Kegiatan Akhir.....	50
2. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Pra Tindakan.....	50
C. Hasil Penelitian.....	53
1. Tindakan Siklus I	53
a. Perencanaan.....	54
b. Pelaksanaan.....	54
c. Observasi.....	55
d. Refleksi Siklus I.....	59
2. Tindakan Siklus II.....	59

a. Perencanaan Siklus II.....	60
b. Pelaksanaan Siklus II.....	60
c. Observasi siklus II.....	61
d. Refleksi Siklus II.....	64
D. Pembahasan Hasil Penelitian	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN	
DOKUMENTASI	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Lembar Observasi Kreativitas Anak	39
Tabel 4.1 Nama-Nama Guru TK IT Prima Mandiri.....	47
Tabel 4.2 Daftar Nama-Nama Anak Kelompok B TK IT Prima Mandiri.....	48
Tabel 4.3 Tabel Nilai yang di Peroleh Anak Tahap Pratindakan.....	51
Tabel 4.4 Tabel Persentase Tahap Pratindakan.....	52
Tabel 4.5 Nilai Anak pada Tahap Siklus I.....	56
Tabel 4.6 Nilai Persentase pada Siklus I.....	58
Tabel 4.7 Nilai Anak Tahap Siklus II.....	61
Tabel 4.8 Nilai Persentase Siklus II	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model penelitian TK.....	36
Gambar 4.1 Diagram Pratindakan.....	53
Gambar 4.2 Grafik Nilai Tahap Siklus I.....	58
Gambar 4.3 Grafik Nilai Tahap Siklus II.....	63
Gambar 4.4 Nilai Persentase Pratindakan, Siklus I dan Siklus II	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak usia dini merupakan masa yang paling penting, karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat betapa pentingnya usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan dari orang lain.

Kreativitas itu sendiri yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.¹

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.²

Dalam hal ini anak usia dini harus dibiasakan untuk mendapatkan rangsangan pendidikan dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Perkembangan yang dicapai merupakan aktualisasi potensi anak secara optimal pada setiap tahap perkembangannya. Tingkat pencapaian perkembangan anak meliputi aspek nilai moral agama, kognitif, bahasa,

¹Masganti, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing, h.1.

²Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI Nomor: 3489 Tahun 2016, *Kurikulum RA tentang Landasan Hukum*, h. 2.

fisik motorik, sosial-emosional dan seni. Semua aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan secara seimbang antara aspek yang satu dengan aspek yang lainnya. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan potensi anak salah satunya kreativitas/seni yang ikut serta menentukan keberhasilan anak dikemudian hari.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Islam Terpadu Prima Mandiri pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B masih belum meningkat secara optimal. Hal ini diduga dapat dipengaruhi kurangnya kreativitas guru, sehingga menjadikan anak didik juga kurang kreatif dalam pembelajaran. Kreativitas anak kelompok B terlihat belum meningkat ketika mengerjakan tugas yang berhubungan dengan keterampilan maupun seni. Dari 15 anak yang ada di kelas, ada 9 anak yang belum berani mencoba mewarnai dan membuat gambar atau pun bentuk lain dari contoh yang sudah ada atau dari media dan cerita bergambar itu sendiri. anak lebih dulu mengatakan “tidak bisa” saat diminta membuat bentuk atau pun gambar dan mewarnai dari gambar yang sudah ada, misalnya mewarnai gambar buah yang sudah dicontohkan oleh guru.

Kegiatan lain yang juga menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B di TK Islam Terpadu Prima Mandiri masih belum meningkat, terbukti pada saat kegiatan menggambar menggunakan cat warna atau *crayon* dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan, masih banyak anak yang menggambar bersamaan seperti teman sebangkunya, anak-anak belum bisa menciptakan hasil kreasi sendiri dalam menggambar sehingga sesuai dengan imajinasinya. Dari 15 anak di kelas, hanya 6 anak yang menggambar dengan pemilihan warna yang berbeda dari teman-temannya. Mereka menggambar dengan mengkombinasikan warna yang berbeda untuk menghasilkan warna baru yang lebih bervariasi. Terbukti dari hasil karya kedelapan anak tersebut ada yang bisa menggambar apel, jeruk, anggur dan mangga serta mewarnainya dengan perpaduan warna yang cantik serta menarik. Sementara anak yang lain kurang berkreasi dalam menggambar dan memberi

warna pada gambarnya. Kemudian, Pada saat guru bertanya gambar apa yang telah dibuat, anak juga belum bisa mengkomunikasikan hasil karyanya dengan baik. Inilah salah satu hal yang menunjukkan bahwa kreativitas anak di TK Islam Terpadu Prima Mandiri belum meningkat.

Berdasarkan permasalahan ini peneliti merasa sangat perlu membuat adanya perbaikan dalam meningkatkan kreativitas anak. Peneliti memilih salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu melalui cerita bergambar.

Kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak-anak salah satunya adalah dengan mewarnai dari gambar yang sudah ada dalam cerita bergambar. Media atau pun buku cerita bergambar disukai hampir semua anak apalagi kalau buku cerita tersebut berupa cerita dengan gambar yang bagus serta penuh warna, buku cerita bergambar fantasi membantu anak berimajinasi tentang hal-hal yang berada di luar lingkungannya sehingga perkembangan pemikiran dan kreativitas anak tidak terbatas pada hal-hal tertentu saja serta menstimulasi aspek perkembangan anak yang lainnya.

Peneliti memilih kegiatan mewarnai dari cerita bergambar untuk meningkatkan kreativitas anak karena pada kegiatan ini anak dapat berkreasi sesuai dengan keinginan dan kreativitasnya masing-masing dan kegiatan mewarnai merupakan kegiatan yang menarik bagi anak. Anak dapat mengkreasikan kreativitasnya melalui mewarnai .

Kegiatan mewarnai melalui cerita bergambar juga membantu kemampuan berbahasa anak, anak terlatih untuk menjelaskan atau bercerita tentang hasil karyanya kepada guru, selain itu kegiatan ini yang merupakan kegiatan berseni yang diwujudkan dengan teknik mewarnai. bahan yang disediakan dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek motorik halusnya. Anak lebih mudah belajar dengan konsentrasi bila melalui kegiatan yang menyenangkan seperti mewarnai. Pada saat kegiatan mewarnai melalui cerita bergambar ini

sama halnya anak sedang bermain, sehingga dalam proses pembelajarannya berlangsung dengan menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti berusaha mencari solusi dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul:

“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Cerita Bergambar Di TK IT Prima Mandiri Desa Kolam Tembung Tahun Ajaran 2018/2019.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di TK Islam Terpadu Prima Mandiri sebagai berikut:

1. Kreativitas anak di TK Islam Terpadu Prima Mandiri masih belum meningkat secara optimal
2. Pada saat kegiatan menggambar anak belum bisa memvariasikan warna pada gambar.
3. Pada saat kegiatan menggambar mewarnai anak belum bebas dalam kreativitas nya dan belum berani mencoba.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas anak kelompok B sebelum dilakukannya mewarnai melalui cerita bergambar di TK Islam Terpadu Prima Mandiri?
2. Bagaimana pelaksanaan mewarnai melalui cerita bergambar dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Islam Terpadu Prima Mandiri?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas anak kelompok B setelah dilakukannya mewarnai melalui media cerita bergambar di TK Islam Terpadu Prima Mandiri?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui:

1. Kreativitas anak kelompok B Usia 5-6 Tahun sebelum dilakukannya mewarnai di TK Islam Terpadu Prima Mandiri.
2. Pelaksanaan mewarnai melalui cerita bergambar dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Islam Terpadu Prima Mandiri.
3. Peningkatan kreativitas anak kelompok B setelah dilakukannya kegiatan mewarnai dengan media cerita bergambar di TK Islam Terpadu Prima Mandiri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, membuktikan kebenaran teori-teori yang berhubungan dengan kreativitas anak. Serta Untuk menambah wawasan dan mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media cerita bergambar. Sekaligus sebagai wacana terhadap pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat dalam mencapai gelar sarjana pendidikan dalam ilmu tarbiyah dan keguruan.

a. Bagi sekolah:

- 1) dapat mengevaluasi pembelajaran di sekolah
- 2) dapat meningkatkan kualitas sekolah.

b. Bagi pendidik:

- 1) Menambah wawasan ilmu pengetahuan pendidik
- 2) memotivasi guru TK dalam menyajikan pembelajaran
- 3) guru lebih profesional dalam menyajikan pembelajaran

c. Bagi orang tua:

- 1) sebagai wacana dan informasi yang baik dalam mendidik anaknya dan ikut serta mengembangkan kreativitas pada anak.

d. Bagi siswa:

- 1) anak tidak bosan belajar di TK
- 2) kreativitas anak meningkat
- 3) menjadikan anak berprestasi

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*).³

Jamaris menjelaskan pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dalam rangka membimbing dan mengarahkan perkembangan anak ke arah dewasa. Dewasa artinya anak bertanggung jawab terhadap dirinya, keluarganya, masyarakatnya, bangsa dan negaranya. Selanjutnya bertanggung jawab terhadap segala resiko dari sesuatu yang telah menjadi pilihannya.⁴

Dalam hadits juga dijelaskan tentang menuntut ilmu yaitu:

طَلَبُ الْعِلْمِ قَرِيْبَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَاللَّهُ يُحِبُّ إِعَانَةَ اللّٰهَقَانَ
(البیهقي)

“Mencari ilmu wajib terhadap setiap orang islam dan Allah mencintai orang teraniaya yang minta pertolongan”. (HR. Al-Baihaqiy).

Hukum mencari ilmu itu wajib bagi seluruh kaum Muslimin baik laki-laki maupun perempuan.⁵

³Khadijah, (2015), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h.3

⁴Rusydi Ananda, (2017), *Inovasi Pendidikan*, Medan: CV. Widya Puspita, h. 3

⁵Al-Maqdisiy,(2008), *Al-Fawaid al-Mawadhu'ah fi al-Ahadits al-Mawadhu'ah*, Kairo: Beirut, h. 142.

Agama Islam sangat memperhatikan pendidikan anak usia dini. Dalam istilah yang populer disebutkan bahwa:

أَطْلُبُوا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

Artinya: “Tuntutlah ilmu sejak dari buaian hingga liang lahat”.⁶

Hal ini menunjukkan bahwa Islam sebagai agama yang fitrah sangat memperhatikan proses pendidikan anak pada usia dini. Islam memerintahkan umatnya untuk menuntut ilmu mulai dari buaian (usia dini) sampai liang lahat. Dari beberapa dasar pemahaman mengenai pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat difahami bahwa pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan mengarahkan perkembangan anak ke arah dewasa dan agama Islam memerintahkan umatnya untuk menuntut ilmu mulai dari buaian (usia dini) sampai liang lahat. Program pendidikan anak usia dini, yang meliputi tempat penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak. Program pendidikan ini ditujukan untuk mengoptimalkan seluruh potensi pada aspek pengembangan anak usia dini yang meliputi aspek sosial emosional, aspek agama, aspek kognitif, aspek motorik, (motorik halus dan kasar) dan aspek seni.

Oleh karena itu, ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan spesialisasi melalui Pendidikan anak usia dini, dan mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara-negara maju. Karena menurut ilmu tersebut pengembangan kapasitas manusia akan lebih mudah dilakukan sejak usia dini.⁷

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

⁶Al-Maqdisiy, (2008), *Al-Fawaid al-Mawadhu'ah fi al-Ahadits al-Mawadhu'ah*, Kairo: Beirut, h. 145.

⁷Khadijah, (2015), *Media pembelajaran anak usia dini*, Medan: Perdana Publishing, h.4

Kreativitas memiliki cakupan pengertian luas yang penting bagi individu maupun masyarakat.

“Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidup.”⁸

Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai guna.

“kreativitas sebagai satu dimensi pada psikolog berfikir pengetahuan yang menempatkan ilmuan pada posisi kebenaran, kejujuran dan kearifan. Akhirnya, telaah psikolog berfikir bukan merupakan akhir dari segala-galanya akan tetapi menjadi awal dari satu kesadaran bahwa kreativitas akan mendorong manusia untuk melakukan sesuatu secara baik dan benar. Untuk itu kreativitas harus ditumbuh kembangkan di kalangan individu sebagai upaya pembinaan generasi mendatang agar lebih cemerlang.”⁹

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu suatu dimensi yang menempatkan ilmuan pada posisi kebenaran, kejujuran dan kearifan.

Menurut Gordon dan Browne, Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Dalam pandangan Gordon, kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif”.¹⁰

8Masganti, (2016), *Pengembangan*....., h. 2.

9Mardianto, (2014), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, h. 182-183.

10Ahmad Susanto, (2012), *Perkembangan Anak Usia Dini*, jakarta: Prenada Media Group, h. 114.

Pendapat Gordon dan Browne dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu berupa gagasan yang merenovasi atau memperbaiki gagasan yang sudah ada sebelumnya.

Supriadi menyimpulkan bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.¹¹

Dari pendapat Supriadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu melahirkan sesuatu yang baru namun relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu sendiri merupakan bentuk pemikiran dalam menanggapi suatu persoalan melalui berbagai macam penyelesaian dan kreativitas dapat berupa penciptaan produk baru atau pernyataan mengenai gagasan baru dalam memecahkan suatu masalah dengan melihat hubungan-hubungan yang saling terkait, antara satu dengan yang lain nya.

b. Teori Proses Kreatif Anak Usia Dini

1. Teori Wallas

Dalam bukunya "*The Art of Thought*" Wallas menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: 1) Persiapan, seseorang mempersiapkan diri untuk menyelesaikan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya. 2) Inkubasi, tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah. Artinya dalam proses inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan ketiksadaran penuh. 3) Iluminasi, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru. 4) Verifikasi atau evaluasi, ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergen (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergen (pemikiran kritis).¹²

¹¹Yeni rachmawati dan Euis kurniati, (2010), *Strategi pengembangan kreativitas pada anak, usia taman kanak-kanak* Jakarta: kencana prenada media group, h. 13.

¹²Khadijah, (2015), *Media*....., h. 16.

Dari teori Wallas dapat dipahami bahwa proses kreativitas itu meliputi empat tahapan, yakni persiapan diri untuk menyelesaikan masalah, inkubasi untuk proses menemukan inspirasi, iluminasi timbulnya ide dan ferivikasi untuk mengevaluasi ide yang telah dilakukan.

2. Teori Belahan Otak Kanan dan Kiri

Munandar berpendapat pada umumnya orang lebih biasa menggunakan tangan kanan (berarti dominasi belahan otak kiri), tetapi ada orang-orang yang termasuk kidal (*left-handed*), mereka lebih dikuasai oleh belahan otak kanan. Dihipotesiskan bahwa belahan otak kanan terutama berkaitan dengan fungsi-fungsi fisik, sehingga terjadi “*dichotomania*”, membagi-bagi semua fungsi mental menjadi fungsi belahan otak kanan dan kiri.¹³

Dari pendapat di atas dihipotesiskan bahwa orang yang kreatif dapat dilihat melalui penggunaan tangan kiri/kidal dalam melakukan sesuatu.

3. Teori psikoanalisis

Kreativitas merupakan mekanisme pertahanan yang secara tidak sadar dilakukan untuk menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan guna menghasilkan suatu produk kreativitas tingkat tinggi. Tokoh teori ini adalah Sigmund Freud, Ernst Kris, dan Carl Jung.¹⁴

Teori ini menjelaskan bahwa kreativitas akan muncul jika mekanisme yang secara tidak sadar dilakukan untuk menghindari hal yang tidak menyenangkan.

4. Teori humanistik

Humanistik lebih menekankan kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Kreativitas dapat berkembang seumur hidup dan tidak

¹³Khadijah,(2015), *Media*....., h. 168.

¹⁴Masganti, (2016), *Pengembangan*....., h. 31

terbatas pada usia lima tahun pertama. Adapun tokoh dari teori ini adalah Abraham Maslow, Carl Rogers dan Cziksentmihalyi.¹⁵

Dari teori ini dapat dipahami bahwa kreativitas akan muncul karna kesehatan psikologis tingkat tinggi.

5. Teori kognitif

Teori kognitif dengan jelas menyebutkan akan arti pentingnya bermain bagi anak, bermain tidak hanya akan mengembangkan kemampuan kognisi semata tetapi juga mengembangkan aspek lainnya, terutama aspek sosial dan emosional anak. Perkembangan kognisi, sosial, dan emosional anak sangat diperlukan bagi pemupukan kreativitas anak. Proses berfikir anak adalah melalui permainan, guna mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas perkembangan anak secara menyeluruh.¹⁶

Teori kognitif memahamkan bahwa kreativitas anak akan berkembang melalui kegiatan bermain.

6. Teori Islam

Allah SWT telah meniupkan roh-Nya ke dalam diri manusia. Dengan demikian di dalam diri manusia terdapat sifat-sifat ketuhanan walaupun dalam kadar yang jauh lebih rendah. Kita ketahui Allah SWT memiliki 99 sifat yang disebut dengan Asmaul Husna. Dengan adanya roh Tuhan dalam diri, manusia memiliki pula 99 sifat Tuhan tersebut. dari 99 sifat itu setidaknya ada tiga sifat yang berkaitan dengan kreativitas yaitu *al-khaliq* (pencipta), *al-musawwir* (pemberi bentuk), dan *al-mubdi* (yang pertama memulai). Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pada hakikatnya kreativitas merupakan anugerah Allah bagi manusia.¹⁷

15Masganti, (2016), *Pengembangan*.....,h. 32.

16Masganti, (2016), *Pengembangan*.....,h. 37.

17Masganti,(2016), *Pengembangan*.....,h. 38.

Dalam teori islam, Allah SWT telah menganugerahkan kemampuan bagi manusia untuk menciptakan, memberi bentuk, dan memulai sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya dan tidak menutup kemungkinan juga bisa memodifikasi dari apa yang sudah ada.

c. Karakteristik Anak Kreatif

Karakteristik anak kreatif, Jamaris memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah. Adapun proses berfikir kreatif muncul karena adanya perilaku kreatif. Lima perilaku kreatif tersebut yakni kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan kepekaan (*sensitivity*).

Kelancaran dalam kreativitas merupakan kelancaran dalam memberikan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide. Kelenturan atau fleksibilitas berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai macam alternatif dalam memecahkan masalah. Keaslian atau originalitas berupa kemampuan memberi respon yang unik dan luar biasa, pada dasarnya sudah dimiliki anak usia dini. Elaborasi merupakan kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terfikirkan atau terlihat oleh orang lain. Kepekaan atau sensitivitas merupakan suatu tanggapan terhadap situasi. Perilaku tersebut dapat berupa keuletan dan kesabaran dalam menghadapi situasi yang tidak menentu.¹⁸

Dari lima karakteristik anak yang kreatif di atas dapat dijadikan sebagai acuan atau alat ukur dalam mengobservasi sejauh mana kreativitas yang dimiliki oleh anak dalam penelitian yang akan dilakukan.

d. Strategi Pengembangan Kreativitas

¹⁸Jamaris, (2010), *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: PT. Indeks, hal. 38.

Menurut Munandar ada empat “P” sebagai strategi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, yaitu: a) Pribadi. Kreativitas adalah ungkapan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. b) Pendorong. Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan pemberian penghargaan, pujian, serta dorongan kuat dari dalam diri anak itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. c) Proses. Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk secara kreatif. d) Produk. Kondisi seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.¹⁹

Dengan menemu kenali bakat-bakat, ciri-ciri kreatif, dorongan (internal dan eksternal), bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif anak akan timbul. Pendidik harus menghargai kreativitas anak dengan cara mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan menunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Hal ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Salah satu upaya atau cara dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran melalui kegiatan bermain edukasi seperti melalui cerita bergambar kemudian mengembangkannya dengan kegiatan menggambar. Melalui kegiatan tersebut kita dapat memberikan kesempatan, melatih dan membangun sikap kreatif pada diri anak usia dini.

e. Faktor Pendorong Kreativitas

¹⁹Khadijah,(2015), *Media*....., h. 169-174.

Torancce mengemukakan lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dapat mengembangkan kecakapan kreativitas siswa, yaitu: 1) menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa; 2) menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa; 3) memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarya sendiri; 4) memberikan penghargaan pada siswa; dan 5) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.²⁰

f. Faktor Penghambat Kreativitas

Cropley mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berfikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka, yaitu: 1) penekanan bahwa guru selalu benar; 2) penekanan berlebihan pada hafalan; 3) penekanan pada belajar secara mekanistik pemecahan masalah; 4) penekanan pada evaluasi eksternal; 5) penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan; 6) perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.²¹

g. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Terdapat lima alasan mengapa kreativitas penting dikembangkan pada anak usia dini, yakni: 1) dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia; 2) bersibuk diri secara kreatif akan memberikan kepuasan diri pada anak; 3) dengan kreativitas memungkinkan manusia

²⁰Ahmad susanto, *perkembangan*.....h. 123.

²¹Ahmad susanto, *perkembangan*.....h. 125.

meningkatkan kualitas hidupnya, gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan.²²

Alqur'an menjelaskan tentang peran pemikiran dalam kehidupan manusia yang termaktub dalam Surah Az-Zumar: 9

هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ

*Artinya: “Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui”.*²³

Orang yang berilmu (mengetahui) dengan orang yang tidak mengetahui tentunya tidak sama perihalnya sama juga dengan orang yang alim dengan orang yang jahil. Peran ilmu pengetahuan (berfikir) menjadi pembeda antara manusia dengan manusia.

3. Media

a. Pengertian Media

Dalam suatu proses pembelajaran penggunaan media sangat lah penting sebagai salah satu strategi penunjang untuk menyampaikan suatu informasi. Apabila dilihat dari etimologi “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu.

Media merupakan perantara atau penghantar yang mengakibatkan terjadinya komunikasi dari pengirim informasi kepada penerima informasi. H. Malik mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang

²²Kamtini, Damaiwaty Ray, (2007), *Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta: EDSA Mahkota, h. 26.

²³Kementrian Agama, *Al-quran Terjemahan*, Bandung: Diponegoro, h. 367.

perhatian, minat, pikiran dan perasaan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.²⁴

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.²⁵

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah pembelajaran atau suatu alat yang digunakan dalam menyampaikan informasi kepada pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan dari penyampain informasi tersebut sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran.

b. Manfaat media pembelajaran

Secara lebih khusus ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Pembelajaran jadi lebih menarik
- 2) Pembelajaran jadi lebih intraktif
- 3) Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi
- 4) Pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja
- 5) Kualitas hasil belajar peserta didik dapat lebih meningkat
- 6) Sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan
- 7) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.²⁶

²⁴M. Rudy Sumiharsono, (2017), *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Pustaka Abadi, h. 10.

²⁵Asroru Mais, (2016), *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, Jawa Timur: Pustaka Abadi, h. 8.

²⁶Saifudin, (2012), *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, Yogyakarta: Cv Budi Utama, h. 132-137.

Manfaat media pembelajaran lebih khususnya bagi anak usia dini, adapun manfaat media pembelajaran adalah :

- a) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
- b) Media pembelajaran merupakan bagian dari integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan
- c) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pelajaran. Hal ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada tujuan dan kemampuan yang akan dikuasai anak
- d) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat
- e) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran lebih tahan lama mengendap dalam pikirannya sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi
- f) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir. Oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme pada saat proses pembelajaran.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Media merupakan medium atau perantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran. Dan juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian secara umum media pendidikan dapat membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

4. Cerita Bergambar

a. Pengertian Cerita

Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) atau pun tidak nyata (fiksi). Sedangkan dongeng adalah suatu cerita rekaan/tidak nyata/fiksi, seperti : fabel (binatang dan benda mati), sage (cerita petualangan) hikayat (cerita rakyat), legenda (asal-usul), mythe (dewa-dewi, peri), epos (cerita besar; mahabharata, ramayana, saur sepuh, tutur tinular).

Jadi kesimpulannya adalah “Dongeng adalah cerita, namun cerita belum tentu dongeng, dongeng adalah cerita yang tidak pernah terjadi dan tidak akan pernah terjadi, dongeng adalah cerita tidak nyata dan tidak akan pernah nyata, karena Cerita sudah dijelaskan di dalam Al-Qur’an tentang semua cerita. Di dalam Al-Qur’an yaitu melalui kisah-kisah di dalamnya”. Di dalam Al-Qur’an juga telah disiapkan Allah satu surah yaitu Al-Qur’an surah Al-Qashash yang artinya cerita.

Sebagaimana juga yang di jelaskan di dalam Al-Qur’an surah luqman ayat 13:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: “Wahai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar.”

Dan kita semua umat Islam tahu, bahwa salah satu dosa yang tak terampuni oleh Allah adalah syirik, atau mempersekutukan Allah dengan selainNya, entah sekecil atau sebesar apapun itu tindakannya. Maka kita haruslah berhati-hati pada perkataan atau perbuatan kita yang bisa saja mengarah pada syirik. Begitu pun dalam ayat ini bisa dijadikan cerita untuk anak supaya anak menaati Allah Sebagai Tuhan yang telah menciptakan nya. Sedari kecil anak harus diajarkan ilmu agama yang baik, sebagai bekal masa depan nya kelak.

Juga dijelaskan di dalam AL-Qur’an surah Yusuf ayat 4:

إِذْ قَالَ يُوسُفُ لِأَبِيهِ يَا أَبَتِ إِنِّي رَأَيْتُ أَحَدَ عَشَرَ كَوْكَبًا وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ رَأَيْتُهُمْ لِي سَاجِدِينَ

Artinya: (ingatlah), ketika Yusuf berkata kepada Ayah nya : “Wahai ayahku! Sungguh, aku (bermimpi) melihat sebelas bintang, matahari dan bulan; kulihat semuanya sujud kepadaku.”

Dalam kandungan ayat di atas, mimpi Yusuf itu, bahwa sebelas bintang menunjukkan saudara-saudaranya yang berjumlah tepat sebelas orang laki-laki, sedang matahari dan bulan menunjukkan kepada ibu dan bapak nya. Tafsir mimpi Yusuf tersebut menjadi kenyataan empat puluh tahun kemudian. Ada pula yang mengatakan delapan puluh tahun kemudian. Yaitu ketika dia menaikkan kedua orang tuanya di atas Arsy atau singgasana, sementara saudara-saudara nya berada di depannya, sedang mereka semua sujud kepada nya dan Yusuf berkata : “Wahai Ayah, inilah *ta’wil* mimpiku dahulu yang dijadikan Rabbku menjadi kenyataan”.

Dari cerita atau pun kisah para nabi di atas dapat di jadikan cerita kepada anak atau pun peserta didik, supaya anak juga dapat merasakan bahwa Allah yang

menciptakan segalanya dan anak juga dapat mensyukuri nikmat dari Allah yang maha kuasa.

Cerita ataupun kisah sebagaimana di atas bisa dijadikan contoh dari teknik pendidikan. Allah menggunakan berbagai cerita, cerita sejarah faktual yang menampilkan suatu tokoh kehidupan manusia yang dimaksudkan agar manusia bisa berfikir dan mengambil pelajaran dari kisah tersebut.

Pentingnya bercerita diterapkan dalam dunia pendidikan adalah karena dengan ini, akan memberikan kekuatan psikologis kepada peserta didik, dalam artian bahwa, dengan mengemukakan kisah-kisah nabi kepada peserta didik, mereka secara psikologis terdorong untuk menjadikan nabi-nabi tersebut sebagai *uswah* (suri tauladan) yang baik.

Bercerita merupakan salah satu cara dalam memberikan pengalaman belajar bagi anak usia dini, dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Harus diingat dalam bercerita yang dibawakan oleh guru adalah membawakan cerita dengan cerita yang menarik dan mampu mengundang perhatian anak. Karena bercerita adalah komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia.²⁷

b. Pengertian Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi universal yang dikenal khalayak luas. Melalui cerita bergambar diharapkan pembaca

²⁷Sabil risaldy, (2014), *bermain,bercerita dan menyanyi*, jakarta: luxima metro media, h.64.

dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.

c. Manfaat Cerita Bagi Anak

1. Bagi anak usia dini mendengarkan cerita yang menarik yang dekat dengan lingkungannya merupakan kegiatan yang mengasyikkan.
2. Guru dapat menanamkan kegiatan bercerita untuk menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan dan sikap-sikap positif yang lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah dan luar sekolah.
3. Memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral dan keagamaan.
4. Memberikan pengalaman untuk belajar dan berlatih mendengarkan.
5. Memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, efektif maupun psikomotorik.
6. Memungkinkan dimensi perasaan anak.
7. Memberikan informasi tentang kehidupan sosial anak dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dengan bermacam pekerjaan.
8. Membantu anak membangun bermacam peran yang mungkin dipilih anak, dan bermacam layanan jasa yang ingin disumbangkan anak kepada masyarakat.

d. Teknik Bercerita yang Baik

Ada suatu ungkapan yang berbunyi “seorang guru yang tidak bisa bercerita, ibarat orang yang hidup tanpa kepala”. Betapa tidak, bagi para pengasuh anak-anak (guru, tutor bunda PAUD) keahlian bercerita merupakan salah satu kemampuan yang wajib dikuasai. Pengetahuan dan menanamkan nilai budi pekerti luhur secara efektif, dan anak-anak menerimanya dengan senang hati.

Melalui cerita, anak diajarkan untuk mengambil hikmah tanpa merasa di perintah. Harus diakui seringkali suasana hati anak selalu berubah, merasa tidak nyaman dan bosan bila harus di perintah dengan nasehat yang panjang. Cerita umumnya lebih berkesan dari pada nasehat murni, sehingga pada kebanyakan hal, cerita yang kita dengar di masa kanak-kanak dulu masih bisa kita ingat dengan utuh berpuluh-puluh tahun mendatang hingga dewasa.

Ada beberapa macam teknik dalam membawakan cerita, yaitu:

1. Membaca langsung dari buku cerita

Teknik ini membaca langsung dari buku cerita yang dimiliki guru sesuai dengan anak terutama dikaitkan dengan pesan-pesan yang tersirat dalam cerita.

2. Bercerita menggunakan ilustrasi gambar dari buku

Teknik ini menggunakan ilustrasi gambar dari buku yang dipilih guru, harus menarik, lucu, sehingga anak dapat mendengarkan dan memusatkan perhatian lebih besar dari pada buku cerita. Ilustrasi gambar yang digunakan sebaiknya cukup besar dilihat oleh anak dan berwarna serta urut dalam menggambarkan jalan cerita yang disampaikan.

3. Menceritakan dongeng

Mendongeng merupakan suatu cara untuk meneruskan warisan budaya yang bernilai luhur dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Menceritakan dongeng pada anak membantu anak mengenal budaya leluhurnya dan menyerap pesan-pesan yang terkandung di dalamnya.

4. Bercerita dengan menggunakan papan flanel

Teknik ini menekankan pada urutan cerita serta karakter tokoh yang terbuat dari papan flanel yang berwarna netral. Gambar tokoh-tokoh mewakili perwatakan tokoh cerita yang digunting dengan pola kertas dan ditempelkan pada kain flanel.

5. Bercerita dengan menggunakan boneka

Pemilihan cerita dan boneka tergantung pada usia dan pengalaman anak. Boneka yang digunakan mewakili tokoh cerita yang akan disampaikan.

6. Dramatisasi suatu cerita

Teknik ini digunakan untuk memainkan cerita perwatakan tokoh dalam suatu cerita yang disukai anak dan merupakan daya tarik yang bersifat umum.

7. Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan

Teknik ini memungkinkan guru berkreasi dengan menggunakan jari-jari tangan, dan ini tergantung kreativitas guru dalam memainkan jari jarinya sesuai dengan perwatakan tokoh yang dimainkannya.²⁸

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Muhammad Yusri Bachtiar pada tahun 2016 berjudul: “Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode cerita bergambar”. Dengan hasil yang memuaskan yaitu kreativitas anak meningkat. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak melalui metode cerita bergambar memiliki peningkatan terhadap kreativitas pada anak. Penelitian yang akan saya lakukan juga dengan cerita bergambar, dan berfokus untuk meningkatkan kreativitas anak.

²⁸Sabil risaldy, (2014), *bermain,bercerita dan menyanyi*, jakarta: luxima metro media, h.80.

Penelitian sebelumnya Pada jurnal kedua yang dilakukan oleh Lia Destiana Larasati pada tahun 2016 berjudul: “Peningkatan kreativitas dalam kegiatan mewarnai dengan menggunakan metode demonstrasi”. Dari hasil pembahasan dan kesimpulan pada jurnal tersebut, melalui kegiatan mewarnai dengan metode demonstrasi dapat meningkatkan kreativitas anak dengan hasil peningkatan yang baik dan memuaskan.

Penelitian sebelumnya pada jurnal ketiga yang dilakukan oleh Suci Hariyati yang berjudul: “Meningkatkan kreativitas menggambar anak melalui metode pemberian tugas pada kelompok B TK Dewi Sartika Surabaya”. Dari hasil pembahasan dan kesimpulan pada jurnal tersebut, adanya peningkatan yang baik melalui metode pemberian tugas pada anak .

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari beberapa jurnal dan penelitian diatas. dapat disimpulkan bahwa menggambar mewarnai melalui cerita bergambar dapat meningkatkan atau berpengaruh pada kegiatan belajar anak usia dini.

C. Kerangka Berfikir

Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik itu berupa ide gagasan maupun atau hasil karya nyata. Penerapan kegiatan mewarnai dengan menggunakan media cerita bergambar ini dengan cara memperagakan secara langsung dihadapan anak, ternyata tepat untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Anak juga lebih cepat memahami ketika gurunya menjelaskan pada anak. Sedangkan kreatif itu sendiri merupakan sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Anak kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk secara kreatif, penuh dengan inisiatif. Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Dengan potensi yang telah Allah berikan, manusia terus mengembangkan diri dan membangun sebuah peradaban, manusialah yang membuat majunya sebuah peradaban itu sendiri melalui ilmu pengetahuan yang dapat membuat manusia memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berdaya dan berguna dalam kehidupan.

Tanpa ilmu dan kekuatan dari dalam diri manusia yang telah dianugerahkan Allah, tidak akan banyak perubahan serta kemajuan yang terjadi dalam kehidupan kita. Dan juga tanpa dibarengi dengan rasa keingintahuan yang tinggi, keinginan untuk selalu memajukan diri dengan berbagai ilmu yang telah dicari guna meningkatkan diri untuk mengembangkan ilmu dan amal menjadi ladang kebaikan untuk kebermanfaatannya pada diri sendiri dan juga orang lain dan juga pengetahuan yang besar serta ide atau gagasan yang muncul atas pemberian Allah, manusia tidak akan mencapai perkembangan seperti sekarang ini.

Penelitian ini membahas tentang mengenai peningkatan kreativitas melalui media cerita bergambar pada anak usia dini.

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Mewarnai merupakan suatu seni rupa dengan memvariasikan sebuah bentuk pada suatu pola gambar dengan warna yang indah. Mewarnai melalui media cerita bergambar merupakan suatu kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan kreativitas pada anak. Kemudian dari cerita bergambar itu pula merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas pada anak, karena dengan mendengarkan cerita imajinasi dan fantasi anak dapat terasah dengan baik, pastikan dengan media cerita bergambar yang kita gunakan adalah cerita yang baik untuk anak-anak, kemudian dari cerita tersebut anak akan meningkat kreativitasnya, maka peneliti memilih mewarnai sebagai kegiatan dari upaya meningkatkan kreativitas pada anak tersebut.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang dihadapi.²⁹ Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dapat diartikan dugaan atau kesimpulan sementara yang dijadikan sebagai landasan untuk mengadakan penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tindakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Cerita bergambar dapat

²⁹Syahrum dan Salim, (2009), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Cita Pustaka, hal. 98.

meningkatkan perkembangan kreativitas anak didik di kelompok B pada semester genap di TK Islam Terpadu Prima Mandiri Tahun ajaran 2018-2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran³⁰ yakni dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Dalam bidang pendidikan, khususnya dalam praktik pembelajaran, penelitian tindakan kelas berkembang menjadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

PTK melalui gabungan defenisi dari tiga kata yaitu “Penelitian” + “Tindakan” + “Kelas”. Makna setiap kata tersebut adalah sebagai berikut :

Penelitian, kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara dengan metodologi tertentu untuk memperoleh data-data atau informasi yang bermanfaat dalam memecahkan suatu masalah yang dikaji.

Tindakan, sesuatu gerak kegiatan yang sengaja di lakukan dengan tujuan tertentu. Tindakan yang dilaksanakan dalam PTK berbentuk suatu rangkaian siklus kegiatan.

³⁰Suhardjono, (2007), *Penelitian Tindakan Kelas*, Surakarta: Citra Pustaka, h. 58.

Kelas, sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Siswa yang belajar tidak hanya terbatas dalam sebuah ruangan kelas saja, melainkan dapat juga ketika siswa sedang melakukan karyawisata, atau belajar tempat lain di bawah arahan guru.³¹

Penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.³²

Ini berarti PTK dilakukan di dalam kelas yang tidak di-setting untuk kepentingan penelitian secara khusus, akan tetapi PTK berlangsung dalam keadaan situasi dan kondisi yang real tanpa direkayasa.

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah kegiatan mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyimpulkan data untuk menentukan tingkat keberhasilan jenis tindakan yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Beberapa jenis tindakan yang dimaksud antara lain: strategi, pendekatan, model, metode, teknik, dan cara-cara yang dipilih dan digunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. PTK diawali dari adanya masalah yang dirasakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolahnya. Masalah tersebut kemudian dianalisis dan direfleksikan untuk diketahui faktor-faktor penyebabnya. Setelah jelas faktor penyebabnya

31Salim, dkk, (2017), *Penelitian tindakan kelas*, medan: perdana publishing, h.20.

32Kunandar, (2008), *Penelitian tindakan kelas*, jakarta: PT raja grafindo persada, h.41.

selanjutnya masalah tersebut dirumuskan, dan kemudian di cari strategi atau metode untuk memecahkan masalah tersebut.³³

Metode kerja yang baru tersebut kemudian dicobakan, dievaluasi secara terus menerus dalam pelaksanaannya sehingga sampai ditemukan metode yang paling efisien untuk dilakukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh perlakuan yang akan diterapkan.

B. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa usia 5-6 tahun (kelompok B) yang terdistribusi dalam satu kelas di TK Islam Terpadu Prima Mandiri T.A 2018-2019 Yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 8 perempuan dan 7 laki-laki.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

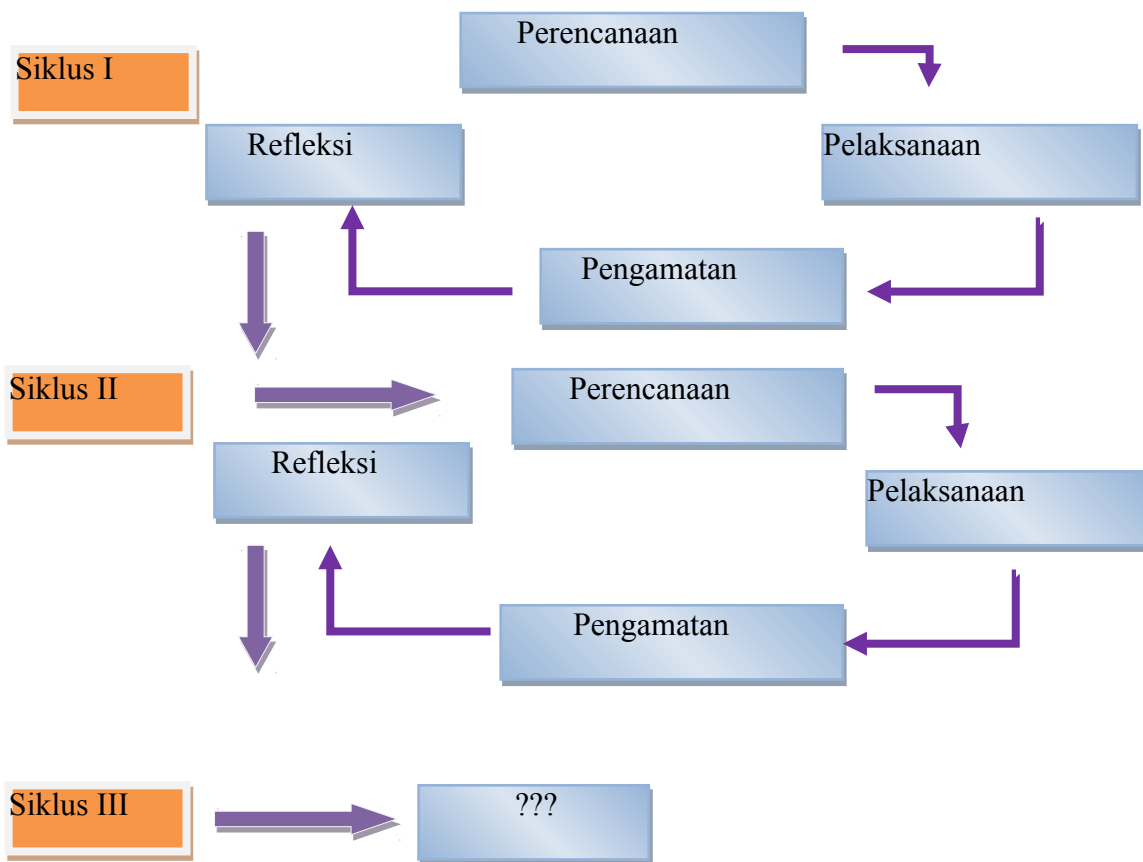
Penelitian ini dilakukan di TK Islam Terpadu Prima Mandiri Tembung desa kolam. Penelitian dilakukan pada bulan Februari dan Maret Tahun Ajaran 2018/2019 semester genap.

D. Objek Penelitian dan Desain Penelitian

Objek penelitian ini adalah anak yang melakukan tindakan untuk melakukan kreativitas melalui media cerita bergambar. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa siklus, yakni siklus I, siklus II, bahkan sampai kepada siklus III, apabila masih belum mencapai indikator penilaian, siklus tersebut terdiri dari empat komponen yaitu : 1) Perencanaan (*Planning*) 2) Tindakan(*Acting*) 3)Pengamatan (*Observing*) 4)

³³Fitri yulawati, dkk, (2012) *penelitian tindakan kelas untuk tenaga pendidik profesional*, yogyakarta: Pedagogia, h. 18.

Refleksi(*Reflect*). Desain penelitian yang dilaksanakan adalah PTK yang di peroleh dari model Kemmis dan MC Taggart.³⁴



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas

E. Prosedur Observasi

Penelitian ini di rencanakan selama beberapa siklus sampai berhasil yaitu siklus I dan siklus II bahkan siklus III apabila belum mencapai target pencapaiannya. Pelaksanaan tindakan kelas ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi kelas (pengamatan) dan refleksi. Siklus I pada penelitian ini melakukan tindakan menggunakan teknik bercerita dengan cerita bergambar agar kreativitas anak meningkat dalam mewarnai.

³⁴Arikunto, (2006), *Perencanaan Pembelajaran Surakarta*, Jakarta: Citra Pustaka, h. 16.

Berdasarkan tindakan pada siklus I dilakukan perbaikan pada tindakan tersebut. Perbaikannya guru juga ikut menginstruksikan proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh anak pada siklus I yang sekaligus akan digunakan pada siklus II. Begitu juga sampai siklus III apabila belum ada peningkatan. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dengan tahap-tahap sebagai berikut: 1) Perencanaan. Perencanaan adalah menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, merencanakan tindakan ini, sebaiknya dilakukan dengan kolaborasi bersama pihak yang berkompeten. 2) Tindakan. Tindakan adalah implementasi atau penerapan isi rancangan tindakan di kelas yang mengalami masalah. Tindakan dalam penelitian ini adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali. Dalam penelitian ini guru kelas yang melakukan tindakan dengan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. Sementara itu, peneliti mengamati partisipasi dan aktivitas belajar anak pada saat pembelajaran. 3) Pengamatan. Observasi dilakukan untuk mengamati kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana partisipasi dan aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran dan melihat perubahan apa yang terjadi. 4) Refleksi. Data yang diperoleh pada saat observasi dianalisis untuk melihat peningkatan kreativitas siswa kemudian diadakan diskusi antara peneliti dengan guru. Diskusi ini bertujuan untuk mengetahui hasil pelaksanaan pembelajaran dan untuk mencari solusi terhadap masalah-masalah yang muncul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil dari refleksi akan dijadikan sebagai pedoman dalam menentukan apakah siklus penelitian ini akan ditambah atau sudah cukup.

Banyaknya siklus dalam penelitian tindakan kelas, tergantung dari hasil tindakannya. Apabila hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kreativitas

dari metode pembelajaran serta sudah mencapai standar yang diinginkan, maka penelitian dapat diakhiri.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, panduan wawancara dan dokumentasi. Adapun kegiatan yang diamati yaitu, anak dapat menghasilkan ide, anak dapat menghasilkan karya baru, anak dapat menggambar dengan baik dan benar melalui cerita bergambar sehingga kreativitas anak semakin meningkat dengan baik dan benar hingga selesai pembelajaran anak harus bisa menghasilkan suatu karya baru yang berasal dari buah pemikirannya sebagai wujud nyata dari perkembangan kreativitas anak menjadi meningkat. Alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Teknik observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengabsahkan data agar semuanya terlihat jelas bahwa masalah yang akan terjadi dan harus diselesaikan melalui solusi yang sudah dipilih yaitu dengan menggunakan teknik bercerita dengan cerita bergambar untuk meningkatkan kreativitas anak. Observasi yang akan dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan, dengan menggunakan instrument sebagai berikut :

Nama :

Jenis Kegiatan : **Mewarnai**

No	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Hasil Penilaian

			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Pribadi (<i>person</i>)	Anak mampu mengaktualisasikan dirinya	Anak tidak mau melakukan kegiatan mewarnai	Anak mampu melakukan kegiatan mewarnai namun tidak beraturan	Anak mampu melakukan kegiatan mewarnai dengan cukup rapi	Anak mampu melakukan kegiatan mewarnai dengan teratur dan rapi
2	Pendorong (<i>Press</i>)	Anak mampu berkreasi bebas tanpa adanya hambatan	Anak belum mampu berkreasi dengan bebas	Anak mulai mencoba berkreasi bebas dengan gambar yang di warnainya	Anak mampu berkreasi bebas dengan hasil gambarnya	Anak mampu berkreasi bebas dan mengkomunikasikan hasil gambar yang di warnainya.
3	Proses (<i>Process</i>)	Anak mampu mengungkapkan ide atau gagasan nya	Anak tidak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karya nya	Anak mampu mengkomunikasikan tetapi belum bisa mengembangkan ide nya	Anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide nya	Anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide nya dengan terperinci.
4	Produk (<i>Produck</i>)	Anak mampu membuat karya yang unik	Anak belum mampu membuat hasil karya	Anak mampu membuat hasil karya	Anak mampu membuat hasil karya sendiri.	Anak mampu membuat hasil karya

			sendiri dalam kegiatan mewarnai	sendiri. Namun masih dengan bantuan gurunya	Namun masih sama dengan temannya	sendiri yang berbeda dengan temannya.
--	--	--	---------------------------------	---	----------------------------------	---------------------------------------

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan suatu konstruk yang multi-dimensional, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berfikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian) dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif). Masing-masing dimensi meliputi berbagai kategori, seperti misalnya dimensi kognitif dari kreativitas berfikir divergen (berfikir menyebar) mencakup kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berfikir, kemampuan untuk merinci (elaborasi) dan lain-lain.³⁵

2. Panduan Wawancara

Panduan wawancara meliputi lembar pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara dengan pihak terkait penelitian.

3. Teknik Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.³⁶ Dokumen yang berbentuk tulisan, misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang

³⁵Utami Munandar, (2012), Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Jakarta: Rineka Cipta, h.59.

³⁶Sugiono, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif)* R &D, Bandung: CV Alfabeta, h. 329.

berbentuk karya, misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung dan sebagainya.

G. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif temuan atau data dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Kebenaran realitas dalam penelitian kualitatif tidak bersifat tunggal tetapi jamak dan tergantung pada kemampuan peneliti mengonstruksi fenomena yang diamati, serta dibentuk dalam diri seorang sebagai hasil proses mental tiap individu dengan latar belakangnya.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses analisis untuk memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, mengabstraksikan, serta mentransformasikan data yang muncul dari catatan lapangan. Mereduksi data berarti membuat rangkuman, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting mencari tema dan pola, serta membuang yang dianggap tidak perlu. Dengan demikian, data yang di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih spesifik dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya serta mencari data tambahan jika diperlukan. Reduksi data dilakukan dengan pertimbangan bahwa data yang di peroleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dipilih dan dipilah sesuai dengan kebutuhan dalam pemecahan masalah penelitian.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah analisis selanjutnya adalah penyajian (*display*) data. Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga makin mudah dipahami. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antar kategori, diagram

alur (*flow chart*) dan lain sejenisnya. Penyajian data dalam bentuk-bentuk tersebut akan memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja penelitian selanjutnya.

Pada langkah ini, peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu. Prosesnya dapat dilakukan dengan cara menampilkan dan membuat hubungan antar fenomena untuk memaknai apa yang sebenarnya terjadi dan apa yang perlu ditindaklanjuti untuk mencapai tujuan penelitian.³⁷

H. Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data dilakukan, dilanjutkan dengan analisis data. Maka diperoleh skor tertinggi dan skor terendah. Skor tinggi (ST) = 4, Skor rendah (SR) = 1. Pengisian data dengan cara mengoreksi setiap deskriptor di atas setelah dilakukan dua kali pertemuan. Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak.

Hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis persentase dengan rumus yaitu:

$$P_i = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_i = Hasil pengamatan

f = Jumlah skor yang dicapai anak

n = Jumlah anak

³⁷Haidir, dkk, (2017), *Penelitian tindakan kelas*, Medan: Perdana Publishing, h.78.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

E. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (TK IT) Prima mandiri merupakan salah satu lembaga yayasan pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan sebagai penunjang program pemerintah yang berbasis mendidik generasi yang cerdas dan berakhlakul karimah.

1. Letak Geografis

Taman kanak-kanak islam terpadu Prima Mandiri terletak di Jl. Rukun No.38 Dusun X Desa Kolam Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara.

2. Sejarah Singkat

Yayasan Pendidikan Taman kanak-kanak Prima Mandiri saat ini merupakan satu dari sekian banyak Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang ada didesa Kolam. Secara Lembaga, cikal bakal Prima Mandiri berdiri dengan nama Pendidikan Anak Usia Dini Prima sejak 01 Maret 2006 tepatnya di Jl. Rukun No. 38 Dusun X Desa Kolam Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

Pada masa awal berdirinya Prima Mandiri dimotori oleh sekelompok Pemuda/Remaja Masjid yang ada di Desa Kolam dengan tokoh pendirinya yaitu Bapak. Fatkurochim, Bapak. Muhammad Idham, Ibu Ria Parmawati, dll. Dengan dasar pendirian adalah sebagai berikut:

1. Wujud rasa tanggung jawab akan peran dan kontribusi pemuda terhadap pembangunan desa

2. Keprihatinan akan rendahnya kualitas Sumber Daya Manusia di Desa Kolam
3. Minimnya lembaga pendidikan yang ada di desa Kolam (Tahun 2006 kebelakang hanya ada satu lembaga pendidikan anak usia dini yang harus melayani seluruh warga di desa Kolam)

Dimasa awal berdirinya, kegiatan pembelajaran TK Prima Mandiri dilakukan dengan menumpang pada ruang tamu salah seorang warga dengan kondisi yang masih sangat sederhana dan alat permainan yang seadanya. Namun semua keterbatasan tidak menyurutkan semangat seluruh pengurus dan guru untuk terus berupaya meningkatkan kualitas dan fasilitas.

Seiring dengan berjalannya waktu dengan adanya dukungan dari masyarakat, pemerintah mulai dari tingkat desa sampai tingkat pusat serta didukung semangat inovasi yang tiada henti untuk terus mengembangkan diri,perbaikan dan pembenahan baik dari segi kualitas pendidikan dan pemenuhan fasilitas pendidikan terus dilakukan secara maksimal. Hal ini berdampak pada meningkatnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap Tk Prima Mandiri dari jumlah peserta didik setiap tahun mengalami peningkatan yang sangat baik.

1. Visi dan Misi

1) Visi

Mewujudkan anak indonesia yang cerdas dalam berfikir, terampil dalam berkarya, dan mulia dalam berakhlak serta taqwa kepada Allah SWT.

2) Misi

Menyelenggarakan pendidikan berkualitas demi mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga tercipta generasi yang cerdas, terampil dan berakhlak serta bertaqwa kepada Allah SWT.

No. Urut	Nama Guru/Pegawai	L/P
1	Nining Mustika	P
2	Mesrikah Octaviani	P
3	Setia Hariati	P
4	Aulia Noviana	P
5	Dwi Nanda Sary	P

Tabel: 4.1 Nama-nama Guru TK Prima Mandiri

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas guru yang mengajar di TK Prima Mandiri adalah guru tetap, hal tersebut berdasarkan jumlahnya yang terbanyak (5 orang).

Kegiatan belajar berlangsung di kelas dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswi perempuan serta wali kelas bernama Mesrikah Octaviani S,Pd. Berikut daftar nama anak kelas B di TK Prima Mandiri.

No	Nama	Kelompok	Usia
1	Adhenia Afifah	B	5-6 Tahun
2	Aisyah Putri	B	5-6 Tahun

3	Arafah Wijaksana Arifin	B	5-6 Tahun
4	Bintang Purnama Indah	B	5-6 Tahun
5	Carissa Febrianti Lubis	B	5-6 Tahun
6	Chairily Humam Pranata	B	5-6 Tahun
7	Dimas Wahyu Kurniawan	B	5-6 Tahun
8	Fachry Suryadinata	B	5-6 Tahun
9	Fasta Biqul Khoirot	B	5-6 Tahun
10	Fauzi Alfalah	B	5-6 Tahun
11	Haikal Okto Nugroho	B	5-6 Tahun
12	Khairil Fathir Al-Furqoan	B	5-6 Tahun
13	Mikayla Zahra	B	5-6 Tahun
14	Mutiara Anzani	B	5-6 Tahun
15	Zahara Rahmadani	B	5-6 Tahun

Tabel: 4.2 Daftar Nama Anak Kelompok B TK. IT Prima Mandiri

Laporan penelitian tindakan kelas ini ditampilkan dengan analisis ketuntasan kemampuan siswa. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui kegiatan mewarnai pada anak kelompok B di TK. Islam Terpadu Prima Mandiri tahun ajaran 2018/2019.

F. Deskripsi Pra Tindakan

1. Proses Pembelajaran

Selama proses pembelajaran Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat perkembangan kreativitas anak mengenai pribadi, pendorong, proses dan produk. Kegiatan mewarnai menggunakan crayon dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan, masih banyak anak yang menggambar juga mewarnai sama

persis seperti teman sebangkunya, hal ini sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui kegiatan mewarnai dalam meningkatkan kreativitas anak. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Pada tahap ini peneliti mengamati perkembangan kreativitas anak di Kelompok B TK. Islam Prima mandiri. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada saat penelitian adalah sebagai berikut:

a. kegiatan awal

Pada kegiatan awal dimulai dengan berbaris di depan kelas sambil bernyanyi, melakukan gerakan-gerakan yang sederhana guna merangsang perkembangan fisik motorik anak. Kemudian guru memilih anak untuk memimpin menyiapkan di depan kelas dan masuk dengan tertib sembari mencium tangan dan mengucapkan salam pada uminya. Setelah anak-anak masuk ke kelas diharuskan berdoa, tahfidz dan membahas pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.

b. Kegiatan Inti

Anak-anak mengikuti bimbingan dan arahan guru untuk belajar di kelas sesuai tema yang akan dilakukan pada hari itu. Guru juga mengkondisikan anak untuk mendengarkan apersepsi guru tentang buah-buahan. Anak-anak diajak tanya jawab tentang buah, bagaimana warna, bentuk, beserta cara menanamnya. Setelah itu anak diberikan LKA berupa gambar buah satu persatu lalu diberi arahan untuk berkreasi dalam mewarnainya.

Setelah guru melakukan tanya jawab serta pratiknya, kemudian guru mengajak anak menghitung jumlah buah pada media di papan tulis dengan bercerita dan guru bertanya tentang bagaimana warna, dan cara merawat buah-buahan. Kegiatan belajar anak selanjutnya adalah menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) yaitu menulis tulisan buah apel pada buku kerja anak.

c. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir diisi dengan , membaca do'a pendek , menyanyi lagu anak-anak dan berdiskusi tentang apa yang telah dipelajari dihari itu. Kemudian dilanjutkan dengan doa dan salam saat mau pulang.

2. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Pratindakan

Hasil observasi peningkatan kreativitas anak pratindakan Kelompok B TK. Islam Terpadu Prima Mandiri yang dilakukan pada tanggal 19 Februari 2019 dengan menggunakan rumus: $P_i = \frac{S}{t} \times 100\%$ yaitu:

No	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	AA	6	40%	MB
2	AP	6	40%	MB
3	AWA	7	46,67%	MB
4	BPI	6	40%	MB
5	CFL	6	40%	MB
6	CHP	6	40%	MB
7	DWK	6	40%	MB
8	FS	6	40%	MB

9	FBK	5	33,33%	BB
10	FA	6	40%	MB
11	HON	4	26,67%	BB
12	KFA	4	26,67%	BB
13	MZ	4	26,67%	BB
14	MA	6	40%	MB
15	ZR	6	40%	MB
Jumlah Nilai		84	560	
Rata-rata		5,6	37,33%	BB

4.3. Tabel nilai yang diperoleh anak tahap Pratindakan

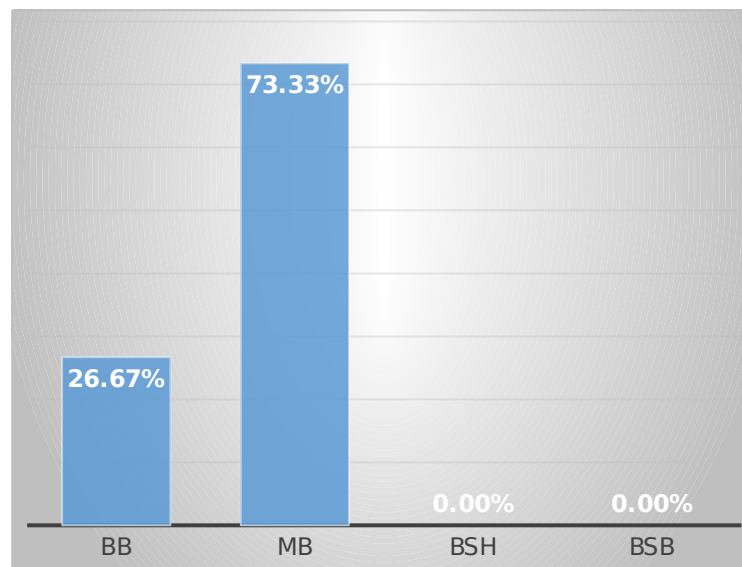
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di peroleh nilai rata-rata 40%. belum ada anak yang memperoleh berkembang sesuai harapan, namun cukup banyak anak yang mulai berkembang. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	0	0%	Berkembang sangat baik
60%-79%	0	0%	Berkembang sesuai harapan
40%-59%	11	73,33%	Mulai Berkembang
0%-39%	4	26,67%	Belum Berkembang

4.4. Tabel persentase tahap Pratindakan

Dari tabel 4.4 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan belum ada (0%), mulai berkembang sebanyak 11 orang anak (73,33%) dan yang

memperoleh kriteria belum berkembang sebanyak 4 orang anak (26,67%). Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan dapat diketahui bahwa perkembangan kreativitas anak di sekolah masih kurang optimal. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak Kelompok B melalui kegiatan mewarnai. Dari data pada tabel 4.2 dapat diperjelas melalui grafik berikut ini:



Gambar 4.1. Diagram Pratindakan

G. Hasil Penelitian

1. Tindakan Siklus I

Pada Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada hari Senin 18 Maret 2019, Selasa 19 Maret 2019 dan Rabu 20 Maret 2018. Dipertemuan pertama peneliti menjelaskan pembelajaran dengan mewarnai gambar, lalu kemudian tugas diberikan pada setiap anak agar peneliti dapat mengetahui apakah anak mampu mengaktualisasikan dirinya dan percaya diri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebelumnya guru dan peneliti juga

mempersiapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran yaitu menetapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I beberapa hal-hal yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema yang akan di ajarkan sesuai dengan kurikulum
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bersama guru tentang materi yang diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.
- 3) Mempersiapkan media gambar, alat dan bahan untuk melakukan kegiatan mewarnai sesuai dengan tema pada setiap pertemuan.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung.
- 5) Menyiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung seperti kamera handphone.

b. Pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan penelitian tindakan Siklus I peneliti bekerja sama dengan guru. Tugas peneliti yakni mengamati, menilai dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Harian (RPPH) yang disusun bersama guru dan melaksanakan langkah-langkah seperti yang sudah direncanakan. Tugas guru yaitu membantu peneliti dalam proses pembelajaran dalam mengamati dan mendokumentasikan kegiatan saat anak sedang melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknik mewarnai. Sebelum memulai kegiatan peneliti dan guru terlebih dahulu melaksanakan kegiatan prapengembangan seperti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dan membuat deskripsi tugas masing-masing anak. Pada Hari Senin tanggal 18 Maret 2019 dengan tema tanaman sub tema tanaman buah dan tema spesifiknya buah apel. Setiap anak memperhatikan apa yang dijelaskan peneliti tentang tanaman buah yaitu buah apel kemudian anak diberi lembar kerja gambar buah apel beserta cat atau crayon. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 19 Maret 2019, tema tanaman dan sub tema tanaman buah dan tema spesifik buah semangka. Setiap anak memperhatikan apa yang dijelaskan tentang buah semangka kemudian anak diberi lembar kerja gambar semangka dan cat atau crayon. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu 20 Maret 2019 dengan tema tanaman sub tema tanaman buah dan tema spesifik buah mangga. Peneliti menjelaskan pada semua anak tentang semua buah dan manfaatnya bagi manusia.

c. Observasi

Proses pembelajaran Siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Anak mulai mengerjakan tugas dan terlihat beberapa anak antusias mengerjakan tugasnya, sedangkan beberapa anak tampak asik bermain sendiri, dan beberapa hanya melihat saja temannya bekerja dengan alasan tidak dapat mengerjakan tugasnya. Pada pertemuan pertama anak-anak masih terlihat bingung dengan

kegiatan pembelajaran yang diikutinya, akan tetapi seiring berjalannya waktu anak-anak sudah terbiasa dan tampak senang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan mewarnai. Dalam pelaksanaan siklus I peneliti menetapkan ada 4 indikator yang harus dicapai anak, yaitu: anak mampu mengaktualisasikan dirinya, percaya diri, mampu mengungkapkan ide/gagasan dan mampu melakukan kegiatan itu sendiri.

Berdasarkan pengamatan selama penggunaan kegiatan mewarnai pada Siklus I, awalnya anak belum bersedia dengan kegiatan mewarnai namun anak-anak cukup antusias memperhatikan gurunya menjelaskan dan mempraktekkan kegiatan mewarnai. Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui kemampuan anak dalam mengaktualisasikan dirinya, percaya diri, mampu mengungkapkan ide/gagasan dan hasil yang telah dicapai dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil observasi pada Siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

No	Kode anak	Jumlah skor	Nilai	Keterangan
1	AA	11	73,33%	BSH
2	AP	11	73,33%	BSH
3	AWA	11	73,33%	BSH
4	BPI	10	66,66%	BSH
5	CFL	8	53,33%	MB
6	CHP	10	66,66%	BSH
7	DWK	9	60%	BSH
8	FS	11	73,33%	BSH

9	FBK	10	66,66%	BSH
10	FA	8	53,33%	MB
11	HON	11	73,33%	BSH
12	KFA	8	53,33%	MB
13	MZ	9	60%	BSH
14	MA	8	53,33%	MB
15	ZR	9	60%	BSH
Nilai				
Jumlah		144	959,95	
Rata-rata		9,6	64	BSH

Tabel 4.5. Nilai Anak Pada Tahap Siklus I

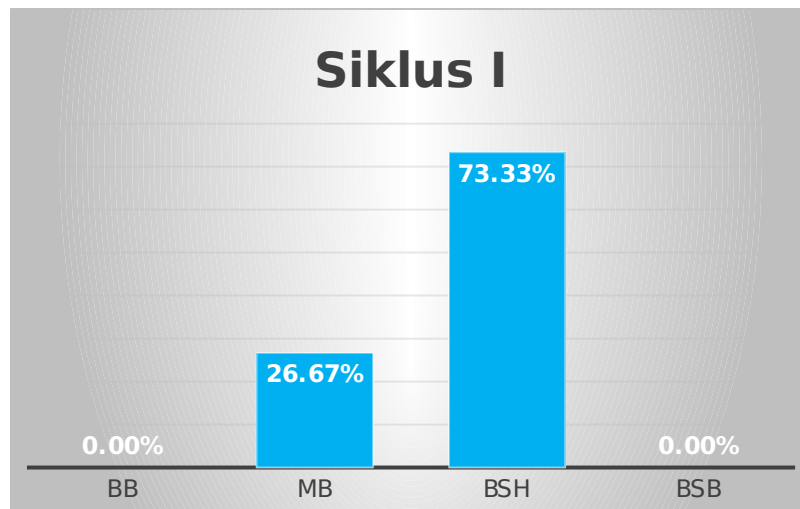
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di peroleh nilai rata-rata 64%. sudah ada anak yang memperoleh berkembang sesuai harapan, namun cukup banyak anak yang mulai berkembang. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Persentase	Jumlah anak	Persentase jumlah anak	Keterangan
80%-100%	0	0	Berkembang sangat baik
60%-79%	11	73,33%	Berkembang sesuai harapan
40%-59%	4	26,67%	Mulai berkembang
0%-39%	0	0	Belum berkembang

Tabel 4.6 Nilai Peresentase pada Siklus I

Peningkatan Kreativitas Anak Siklus I dari tabel 4.5 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 11 orang (73,33%), mulai

berkembang sebanyak 4 orang anak (26,67%). Dari data pada tabel 4.5 yang berupa hasil observasi tindakan siklus I perkembangan kreativitas anak Kelompok B dapat diperjelas melalui grafik berikut ini:



Gambar 4.2. Diagram Grafik Nilai Tahap Siklus I

d. Refleksi Siklus I

Dari hasil refleksi dan observasi yang telah dilakukan peneliti dan guru, bahwa perkembangan kreativitas anak sudah mulai berkembang sesuai harapan. oleh karena itu, peneliti akan melakukan perbaikan-perbaikan yang nantinya di harapkan dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak menjadi berkembang sangat baik melalui tindakan siklus II secara optimal.

Adapun permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

- a) anak masih kurang rapi dalam mewarnai pola yang disediakan, masih juga keluar dari garis serta kurang rapi dalam mewarnai lembar kerja anak.
- b) kurangnya pemberian motivasi dan penguatan kepada anak saat tindakan atau pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran pada Siklus I masih memiliki

beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II.

2. Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II juga dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada hari Senin 8 April 2019, Selasa 9 April 2019 dan Rabu 10 April 2019. Sebelumnya guru dan peneliti mempersiapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran yaitu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

a. Perencanaan Siklus II

Sebelum melakukan tindakan siklus II, peneliti telah menyusun perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Antara lain:

- 1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
- 3) Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi anak tentang kegiatan mewarnai yang akan digunakan untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak.
- 5) Menyiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung seperti kamera handphone.

b. Pelaksanaan Siklus II

Saat pelaksanaan penelitian tindakan Siklus II peneliti bekerja sama dengan guru. Tugas peneliti adalah mengamati, menilai, dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun bersama guru dan melaksanakan langkah-langkah seperti yang sudah direncanakan kegiatan saat anak sedang melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknik mewarnai. Tugas guru yakni membantu peneliti dalam proses pembelajaran berlangsung, seperti membantu

mendokumentasikan saat pembelajaran berlangsung juga ikut serta dalam mengamati perkembangan anak dalam kegiatan mewarnai melalui media cerita bergambar.

c. Observasi siklus II

Pada saat proses pelaksanaan Siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan mewarnai pada Siklus II anak sudah paham dengan kegiatan mewarnai dan anak-anak juga bersemangat memperhatikan peneliti di depan kelas menjelaskan dan mempraktikkan mewarnai di papan tulis juga saat bercerita dengan media cerita bergambar, anak-anak sangat antusias mendengarkan sampai selesai. Hasil observasi pada Siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

No	Kode anak	Jumlah skor	Nilai	Keterangan
1	AA	14	93,33%	BSB
2	AP	14	93,33%	BSB
3	AWA	14	93,33%	BSB
4	BPI	12	80%	BSB
5	CFL	11	73,33%	BSH
6	CHP	12	80%	BSB
7	DWK	12	80%	BSB
8	FS	14	93,33%	BSB
9	FBK	13	86,67%	BSB
10	FA	11	73,33%	BSH
11	HON	13	86,67%	BSB
12	KFA	13	86,67%	BSB
13	MZ	13	86,67%	BSB
14	MA	12	80%	BSB
15	ZR	11	73,33%	BSH
Jumlah Nilai		189	1.259,99%	
Rata – rata		1.260	84%	BSB

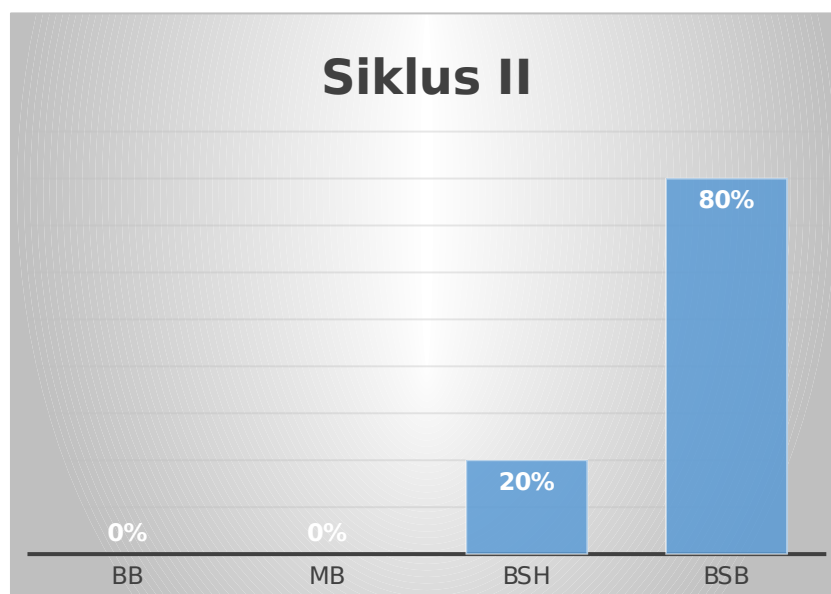
Tabel 4.7. Nilai Anak Tahap Siklus II

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di peroleh nilai rata-rata 84 %. banyak anak yang memperoleh hasil perkembangan dengan hasil berkembang sangat baik, akan tetapi masih ada beberapa anak yang kreativitasnya berkembang sesuai harapan. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	12	80%	Berkembang sangat baik
60%-79%	3	20%	Berkembang sesuai harapan
40%-59%	0	0	Mulai berkembang
0-39%	0	0	Belum berkembang

Tabel 4.8. Nilai Peresentase Siklus II

Dari tabel 4.7 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 12 orang (80%), dan berkembang sesuai harapan sebanyak 3 orang (20%) . Dari data pada tabel 4.7 yang berupa hasil observasi kreativitas anak diperjelas melalui grafik berikut ini:



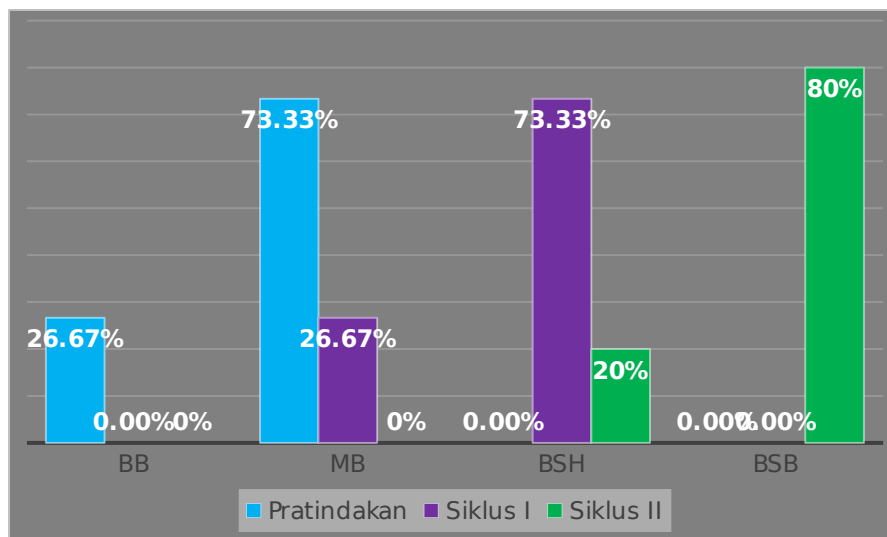
Gambar 4.3. Grafik nilai Tahap Siklus II

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari siklus II dapat diketahui bahwa perkembangan kreativitas anak dalam kegiatan mewarnai di sekolah sudah berkembang dengan baik dan telah melewati target peningkatan.

d. Refleksi Siklus II

Setelah seluruh proses pembelajaran pada siklus II selesai dilaksanakan, peneliti mendiskusikan hasil pengamatan dan refleksi dengan guru pengamatan untuk ditarik kesimpulan bahwa sanya berhasil atau tidaknya penelitian. Berdasarkan hasil diskusi, observasi dan dokumentasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian tidak melanjutkan pada siklus berikutnya karena anak sudah mengalami peningkatan kreativitas yang baik pada anak. Tetapi perbaikan dalam sistem belajar dan pembelajaran harus tetap dilakukan oleh guru-guru agar anak menjadi lebih baik lagi dalam proses pembelajarannya untuk mendapatkan hasil yang sempurna, tetapi perlu juga perbaikan untuk seterusnya untuk perkembangan kedepannya. Tetapi pada penelitian ini dicukupkan peneliti hanya II siklus saja karena anak sudah mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang semakin membaik dan peningkatan kreativitas anak mengalami peningkatan dengan kegiatan mewarnai. Dengan demikian, hasil pengamatan peneliti dan guru dapat disimpulkan bahwa penggunaan kegiatan mewarnai untuk meningkatkan kreativitas anak telah menunjukkan keberhasilan melalui cerita bergambar.

Dari pratindakan hingga siklus II dapat disimpulkan dengan bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.4. Nilai Peresentase Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

H. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak Kelompok B TK. Islam Terpadu Prima Mandiri dapat ditingkatkan melalui kegiatan mewarnai dari cerita bergambar. Meningkatnya kreativitas anak dapat dilihat dari hasil observasi pratindakan rata-rata kelas yang diperoleh adalah 37,33% sedangkan pada siklus I mencapai 64%, maka perkembangan anak meningkat sebesar 26,67%, dan pada siklus II perkembangan anak telah mencapai target sebesar

84%. Jadi dari siklus I menuju siklus II kreativitas anak mengalami peningkatan sebesar 20%. Sedangkan dari pratindakan menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 46,67%. dan ini telah mencapai target pencapaian dengan baik.

Kreativitas anak dapat berkembang dengan melakukan kegiatan mewarnai, sebab dilakukan dengan cara mewarnai pada gambar, anak juga dibebaskan untuk mewarnai dengan sesuka hatinya hal seperti ini dapat menyenangkan hatinya dan mengembangkan kreativitasnya dalam hal mewarnai.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan mewarnai mempunyai manfaat yang banyak bagi perkembangan anak seperti perkembangan kreativitas anak, perkembangan motorik halus, perkembangan otak, melatih konsentrasi, melatih ketekunan dan kesabaran anak usia dini. Kegiatan mewarnai melalui media cerita bergambar merupakan aktivitas yang menstimulus perkembangan kreativitas anak seperti menghias gambar, memadu padukan warna juga menyesuaikan bentuk atau pola gambar dan warna dengan rapi dari kegiatan mewarnai tersebut sehingga dapat menjadi sebuah karya yang indah.

Dari penelitian yang dilakukan mulai pada Pra tindakan, Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa rata-rata anak mengalami peningkatan. Peningkatan pada perkembangan kreativitas anak memperlihatkan bahwa dengan menggunakan media cerita bergambar dengan kegiatan mewarnai lebih efektif dan baik di gunakan dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Dengan demikian melalui kegiatan mewarnai pada media cerita bergambar merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini pada kelompok B (5-6 tahun).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari hasil observasi pratindakan rata-rata kelas yang diperoleh adalah 37,33%.
Dari tabel nilai yang diperoleh anak tahap pratindakan bahwa data awal peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun memperoleh nilai 40%. Belum ada anak yang memperoleh berkembang sesuai harapan, namun cukup banyak anak yang mulai berkembang.
2. Pada saat proses pelaksanaan dan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tentang berbagai macam tanaman bunga dan buah-buahan dari media cerita bergambar tersebut, untuk kemudian dapat dilihat anak. Kemudian anak memperhatikan apa yang telah dijelaskan peneliti tentang tanaman yaitu berupa, buah apel, buah jeruk, buah semangka, buah anggur, dan lain sebagainya ada juga bunga mawar untuk siap diwarnai melalui media cerita bergambar tersebut. Kemudian anak diberi lembar kerja gambar tanaman tersebut, dan cat crayon untuk dapat mewarnai dengan baik pada lembar kerja anak.

Sehingga peneliti dapat melihat peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai tersebut.

3. Peningkatan kreativitas anak pada siklus I terdapat anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 11 orang (73%), mulai berkembang sebanyak 4 orang anak (27%). Peningkatan kreativitas anak pada siklus II terdapat anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 3 orang (20%) dan berkembang sangat baik sebanyak 12 orang anak (80%).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan mewarnai dari siklus I ke siklus II ada diperoleh peningkatan dengan baik. Inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak kelompok B meningkat setelah dilakukannya kegiatan mewarnai melalui cerita bergambar di TK. Islam Terpadu Prima mandiri T.A 2018/2019.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dalam meningkatkan kreativitas anak, guru dapat menggunakan kegiatan mewarnai dalam proses pembelajaran. Kegiatan mewarnai dapat digunakan oleh guru sebagai proses dan upaya meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media cerita bergambar yang juga dapat merangsang perkembangan kreativitas anak.
2. Bagi Sekolah dapat mengembangkan salah satu programnya yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan berbagai media, salah satunya media cerita bergambar dengan berbagai warna-warni dan cerita mengasyikan untuk anak di dalam gambar tersebut.

3. Bagi peneliti berikutnya, penelitian tentang upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media cerita bergambar di TK IT Prima Mandiri dengan kegiatan mewarnai ini, masih banyak kekurangan dan jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti lain hendaknya termotivasi lebih untuk melanjutkan dan melengkapi penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran dengan kegiatan mewarnai melalui media cerita bergambar sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar anak ataupun meningkatkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2006, *Perencanaan Pembelajaran Surakarta*, Jakarta: Citra Pustaka.
- Asroru Mais. 2016, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Al-Maqdisiy. 2008, *Al-Fawaidal-Mawadhu'ah fi al-Ahadits al-Mawadhu'ah*, Kairo: Beirut.
- Dkk, Salim, 2017, *Penelitian tindakan kelas*, medan . perdana: publishing.
- Jamaris, 2010, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: PT. Indeks.
- Kunandar. 2008, *Peneltian tindakan kelas*, jakarta. PT raja grafindo.
- Khadijah. 2015, *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. 2015, *Media pembelajaran anak usia dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI Nomor: 3489 Tahun 2016, *Kurikulum RA tentang Landasan Hukum*.
- Kementrian Agama, *Al-quran Terjemahan*, Bandung: Diponegoro.
- Mardianto. 2014, *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing.

- Mais Asruro. 2016, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Rudy Sumiharsono, M. 2017, *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Risaldy Sabil, 2014, *bermain, bercerita dan menyanyi*, jakarta : luxima metro media.
- Rachmawati yeni dan Kurniati Euis, 2010, *Strategi pengembangan kreativitas pada anak, usia taman kanak-kanak* Jakarta: kencana prenada media group.
- Saifudin. 2012 *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Salim dan Syahrums. 2009, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Cita Pustaka.
- Suhardjono. 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Surakarta. Citra Pustaka.
- Sugiono. 2016, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif) R &D*, Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto Ahmad. 2012, *Perkembangan anak usia dini*, jakarta: prenada media group.
- Sitorus Masganti. 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing
- Yuliawati fitri. 2012, *penelitian tindakan kelas untuk tenaga pendidik profesional*, yogyakarta. Pedagogik